

# **PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS ANIMAKER UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR SISWA DI SMK IT BINAUL UMMAH KUNINGAN**

**Imam Fathu Rohman<sup>1</sup>, Dena Latif Setiawan<sup>2</sup>**

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan

Email<sup>1</sup>: imamfaturrohman699@gmail.com

Email<sup>2</sup>: denalatifsetiawan@upmk.ac.id

## **ABSTRACK**

The purpose of this research is to determine the improvement of students' learning comprehension. The method employed in this study is quantitative, with a population and sample of 16 individuals from the 10th grade of the Medical Laboratory Engineering class. The objective of this research is to enhance students' understanding in the subject of simulation and digital communication using animation media based on Animaker. The study consists of a single group and compares pre-test results with post-test results. Additionally, there is a validation test for the media conducted by media experts and subject matter experts to assess the appropriateness of the media for the learning process. The results obtained from the media expert reached 92%, and the percentage from the subject matter expert was 86%, both categorized as "Highly Appropriate." Furthermore, the research results were analyzed using the paired sample t-test. The obtained t-value was 16.418, and the tabulated t-value at a 5% significance level is 2.145. This indicates a significant improvement in enhancing students' learning comprehension in the subject of simulation and digital communication. This conclusion is drawn because the calculated t-value of 16.418 > the tabulated t-value of 2.145, signifying a significant difference.

**Keywords:** *animaker* media, student learning comprehension, instructional media, animated video, Binaul Ummah IT Vocational School

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan pemahaman belajar siswa Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan populasi dan sampel sebanyak 16 orang di kelas X Teknik Laboratorium Medik. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital menggunakan media animasi berbasis *animaker*. Pada penelitian ini terdapat satu kelompok dan membandingkan hasil pres-test dengan hasil post-test. Selain itu ada pengujian validasi media dari ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang akan digunakan saat proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari ahli media itu sebesar 92% dan hasil persentase dari ahli materi sebesar 86%, yang dimana di kategorikan "Sangat Layak". Adapun hasil penelitian menggunakan uji-t paired sample t-test. Hasil yang diperoleh adalah t hitung sebesar 16.418 dan t tabel dengan taraf signifikan 5% adalah 2,145, yang dimana terdapat peningkatan yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital, karena nilai t hitung 16,418 > nilai t tabel 2,145 dan terdapat perbedaan yang signifikan.

**Kata kunci :** media *animaker*, pemahaman belajar siswa, media pembelajaran, video animasi, SMK IT Binaul Ummah

## 1. PENDAHULUAN

Dalam upaya menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, peran guru sebagai fasilitator sangat penting. Pendidikan bukan hanya tentang mentransfer pengetahuan, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar dalam dan di luar kelas. Di era ini, pendidikan SMK telah memasuki era media, di mana interaksi dengan berbagai bentuk media seperti video game, gambar bergerak, animasi, dan audio-visual menjadi bagian dari pembelajaran. Fakta ini mendorong guru untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan inovatif guna memotivasi siswa belajar secara optimal, baik secara individu maupun dalam kelompok. Penggunaan media pembelajaran yang mendukung proses belajar pun menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mengoptimalkan proses belajar. Namun, saat ini, sebagian besar penggunaan media pembelajaran masih terfokus pada buku panduan. Dalam era pembelajaran modern, siswa tidak hanya penerima informasi, tetapi juga komunikator atau penyampai informasi. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peranan besar dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam konteks di atas, muncul beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran di SMK IT Binaul Ummah, terutama pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (SKD). Para guru sering menghadapi kesulitan dalam menjelaskan materi dengan cara yang dapat dipahami oleh siswa. Masalah ini muncul akibat penggunaan media pembelajaran yang belum sesuai sasaran, sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menerapkan media pembelajaran berbasis Animaker dalam mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (SKD) di SMK IT Binaul Ummah. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan setelah diterapkan media Animaker pada materi SKD, serta untuk mengukur dampak media pembelajaran Animaker terhadap pemahaman siswa.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu usaha, suatu proses perubahan yang terjadi pada setiap individu peserta didik sebagai hasil dari pengalaman atau hasil dari pengalaman interaksi dengan lingkungannya. Pembelajaran dalam pengertian lain yaitu suatu upaya untuk menguasai sesuatu yang baru. Konsep ini mengandung 2(dua) hal yaitu: (i) usaha untuk menguasai, hal ini bermakna menguasai sesuatu dalam belajar, (ii) sesuatu yang baru dalam arti hasil yang diperoleh dari aktivitas belajar. Dalam definisi lain dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari.

Definisi yang dikemukakan oleh Cronbach dalam bukunya yang berjudul "*Educational Psychology*" sebagai berikut : "*Learning is shown by change in behavior as a result of experience*". Maksudnya adalah bahwa dalam proses pembelajaran, seseorang berinteraksi langsung dengan objek belajar dengan menggunakan semua alat inderanya. Pembelajaran dalam arti mengubah tingkah laku, akan membawa suatu perubahan pada setiap individu yang belajar

Nana Syaodih Sukmadinata (2002) mengidentifikasi 4 (empat) manfaat dari tujuan pembelajaran, yaitu :

- a) Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri.
- b) Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar.
- c) Membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran.
- d) Memudahkan guru mengadakan penilaian

Mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital adalah mata pelajaran yang membutuhkan teori dan praktek. Dalam pelajaran. Dalam pelajaran teori mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital membutuhkan LKS, atau catatan sebagai pedoman belajar. Dalam pelajaran praktek, mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital membutuhkan sarana dan prasarana seperti LCD proyektor untuk presentasi, computer untuk praktek penggunaan Microsoft office dan editing video.

Menurut Gagne dan Briggs media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri antara lain buku, tape, recorder, film, slide, gambar, foto, televisi, grafik dan komputer. Yusufhadi mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Umumnya Animaker memang digunakan untuk sarana infografis atau membantu proses pembelajaran atau

presentasi. Animaker adalah software gratis yang bisa digunakan untuk mencoba memasuki dunia animasi. Animaker sendiri sudah dilengkapi dengan fitur dan asset-aset yang bisa digunakan untuk menciptakan berbagai video animasi 2D maupun 2.5D, bahkan ada pula fitur infografik, handicraft, whiteboard, bahkan animasi tipografi.

Melihat permasalahan ini peneliti menyediakan media pembelajaran, yaitu media animaker. Animaker tidak hanya dilengkapi dengan fitur animasi dan template secara gratis saja, tetapi juga bisa ditambahkan dengan audio untuk memperjelas materi. Selain bisa menambahkan audio, animaker juga bisa menambahkan fitur musik untuk menarik perhatian siswa sehingga mereka tidak bosan ketika guru menyampaikan materi. Dengan menggunakan animaker ini presentasi akan mudah dipahami.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

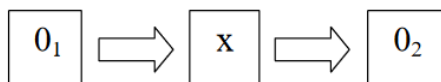
$H_0$  = Media pembelajaran animasi berbasis *animaker* tidak efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di kelas X Teknik Laboratorium Medik

$H_a$  = Media pembelajaran animasi berbasis animaker efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di kelas X Teknik Laboratorium Medik.

### 3. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design*, artinya penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang sering dipandang sebagai eksperimen yang tidak sesungguhnya.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian Jenis penelitian ini adalah *pre-experiment design* dengan desain *one grup pre-test-post-test design*. Dengan rumus :



Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X jurusan teknologi laboratorium medik yang berjumlah 16 orang di SMK IT Binaul Ummah Kuningan. Terdapat satu kelas di kelas X jurusan teknologi laboratorium medik.

Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *sampling simple* jenuh *sampling* yaitu tiap anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan beberapa cara, yaitu Observasi, tes, dokumentasi untuk yang digunakan juga soal-soal untuk mengukur kemampuan awal siswa dan hasil belajar siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) proses pembelajaran.

Adapun teknik pengumpulan data menggunakan analisis deskriptif untuk memberikan gambaran tentang pemahaman belajar siswa dalam pembelajaran sesudah dan sebelum penerapan media pembelajaran animasi berbasis animaker. Uji Normalitas untuk mengetahui apakah distribusi yang terjadi normal atau tidak normal.

Uji Homogenitas bertujuan untuk menguji terhdap penyebaran nilai yang

kita analisis maka harus uji homogenitas, perlu adanya uji homogenitas supaya kelompok-kelompok yang akan dianalisis itu membuat sampel berasal dari populasi homogen.

Uji Hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan nya perlakuan, berupa media pembelajaran animaker.

### 4. HASIL PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Uji Validasi Media

Pengujian validasi ini dilakukan oleh ahli media, yaitu bapak Ahmad Fajri Lutfi, M.Kom selaku dosen PTIK STKIP Muhammadiyah Kuningan

Aspek Penilaian	Hasil Skor Ahli Media	Skor Maksimal
Efisien Media	18	20
Rekayasa Media	13	15
Komunikasi Media	15	15
Total Skor	46	50
Persentase	<b>92%</b>	
Kategori	<b>Sangat Layak</b>	

Berdasarkan hasil persentase pengujian validasi oleh ahli media, persentase tersebut diperoleh sebesar 92%. Dapat disimpulkan bahwa persentase ahli dikategorikan “**Sangat Layak**”

**4.2 Hasil Uji Validasi Materi**  
 Pengujian ini dilakukan oleh ahli materi, yaitu bapak Nunu Nugraha, S.Pd selaku guru mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital.

Aspek Penilaian	Hasil Skor Ahli Materi	Skor Maksimal
Efisien Media	14	15
Rekayasa Media	16	20
Komunikasi Media	13	15
Total Skor	43	50
Persentase	<b>86%</b>	
Kategori	<b>Sangat Layak</b>	

Berdasarkan hasil persentase pengujian validasi oleh ahli media, persentase tersebut diperoleh sebesar 92%. Dapat disimpulkan bahwa persentase ahli dikategorikan “Sangat Layak”

**4.3 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Pre-Test dan Post-Test**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test	16	52	70	62.13	5.702
Post Test	16	80	90	84.75	3.173
Valid N (listwise)	16				

Hasil statistic deskriptif mendapatkan nilai *pretest* (sebelum diterapkan media pembelajaran animasi

berbasis animaker) dengan nilai rata-rata atau *mean* sebesar 62.13, dan nilai rata-rata atau mean untuk *posttest* (setelah diterapkan media pembelajaran animasi berbasis animaker) sebesar 84.75.

**4.4 Hasil Uji Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	.130	16	.200*	.944	16	.395
Post Test	.219	16	.039	.917	16	.150

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa data *pretest* memiliki nilai *p (sig)* 0,395 > 0,05, selanjutnya data *posttest* memiliki nilai *p (sig)* 0,150 > 0,05, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian ini berdistribusi normal.

**4.5 Hasil Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
Hasil Data Homogen	Based on Mean	1.310	1	30	.262
	Based on Median	1.522	1	30	.227
	Based on Median and with adjusted df	1.522	1	29.099	.227
	Based on trimmed mean	1.282	1	30	.266

Dapat diketahui pada tabel uji homogenitas, bahwa nilai signifikansi yaitu 0,262, yang artinya  $\text{sig } 0,262 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa nilai varian data *pretest* dan *posttes* pada media pembelajaran animasi berbasis animaker untuk mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital bersifat homogen atau sama.

#### 4.6 Hasil uji Hipotesis

Hasil yang didapatkan pada uji Paired sample test menunjukkan bahwa nilai t hitung yang diperoleh adalah 16.418 dan t tabel dengan taraf signifikan 5% adalah 2,145. Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, karena nilai t hitung 16,418 > nilai t tabel 2,145.

##### 4.1.1 Isi Hasil Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMK IT Binaul Ummah Kuningan dengan waktu 2 pekan, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X jurusan Teknik Laboratorium Medik yang terdiri dari satu kelas yang berjumlah 16 siswa. Kemudian dari populasi tersebut dijadikan kelas sampel, yaitu kelas eksperimen. Penelitian ini diawali dengan pembelajaran simulasi dan komunikasi digital dengan materi komunikasi daring. Selanjutnya siswa diberi tes awal atau *pre-test* berupa soal pilihan ganda dengan maksud untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan pemahaman belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Setelah itu siswa diberikan perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran animasi berbasis animaker pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital dengan materi komunikasi daring. Lalu siswa diberikan tes akhir yaitu *post-test*, yang dimana *post-test* ini berupa soal pilihan ganda dan bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan pemahaman belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran animasi berbasis animaker.

Berdasarkan hasil penelitian, uji

*descriptive statistics* rata-rata nilai tes awal atau *pre-test* siswa sebelum di berikan perlakuan mendapatkan hasil di bawah KKM dengan nilai rata-rata 62.13, sedangkan setelah diberikan perlakuan, yaitu nilai *post-test* yang diperoleh siswa mendapatkan hasil di atas KKM dengan nilai rata-rata 84.75. Dari hasil *post-test* tersebut menunjukkan bahwa ada nya peningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis animaker.

Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti menguji data tersebut dengan tujuan mengetahui karakteristik data menggunakan uji-t paired sample t-test. Pengujian ini dilakukan analisis data menggunakan SPSS 25 dengan taraf signifikan 5%. Semua data berdistribusi normal dan terdapat perbedaan pada uji paired sample t-test, bahwa nilai t hitung yang diperoleh adalah 16.418 dan t tabel dengan taraf signifikan 5% adalah 2,145. Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, karena nilai t hitung 16,418 > nilai t tabel 2,145 dan terdapat perbedaan yang signifikan.

## 5. KESIMPULAN

Hasil penelitian menggunakan *descriptive statistics*, bahwa nilai yang diperoleh siswa pada tes awal atau *pre-test* (sebelum diberikan perlakuan) memperoleh nilai dengan rata-rata 62.13, sedangkan nilai yang di peroleh pada tes akhir atau *post-test* (sesudah diberikan perlakuan) dengan menerapkan media pembelajaran animasi berbasis animaker, siswa memperoleh nilai dengan rata-rata 84,75 yang artinya pada *post-test* tersebut adanya peningkatan yang signifikan. Dan data yang diperoleh, menggunakan uji-t paired sample t-test. Pengujian ini dilakukan analisis data menggunakan SPSS 25 dengan taraf signifikan 5%. Semua data berdistribusi normal dan terdapat perbedaan pada uji paired sample t-test, bahwa nilai t hitung yang diperoleh adalah 16.418 dan t tabel dengan taraf signifikan 5% adalah 2,145

dinyatakan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, karena nilai  $t$  hitung 16,418 > nilai  $t$  tabel 2,145 dan terdapat perbedaan yang signifikan. Dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pemahaman belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran animasi berbasis animaker.

## 6. SARAN

Adapun saran dalam media pembelajaran animasi berbasis animaker, yaitu diharapkan bagi guru dapat menerapkan media pembelajaran animasi berbasis animaker ini pada saat proses pembelajaran untuk mengetahui media apa yang harus digunakan dan sesuai dengan materi pembelajaran, karena media pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan nya masing-masing dan agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Bagi peneliti dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai motivasi mengajar dan bagi peneliti lain dapat merujuk penelitian ini ketika melakukan penelitian yang serupa dengan materi yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta
- Adminyl (2021) 'Pengertian Simulasi Digital, Fungsi, Tujuan, Jenis, Contoh & Manfaat Simulasi Digital', *TB News*.
- Ali, Chaerudin (2019) 'Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan SDM', *Repository Universitas Muhammadiyah Palembang*.
- Hardianti, Fuji Siti (2016) 'MEDIA ANIMASI', *Blog Fuji Siti Hardianti*.
- Kurniasih, Wida (2021) '17 Pengertian TIK Menurut Para Ahli, Peran Dan Manfaatnya', *Gramedia Blog*.
- Setiawati, Imas (2012) 'Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Mi Al-Bahri Kebon Nanas Jakarta'.
- Teguh Putra Socrates, Kokom Komalasari, Wildan Insan Fauzi (2022) 'Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar IPS', *Heritage: Journal of Social Studies*
- Parlin Agustin (2022) 'PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V MIN 25 ACEH BESAR', Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri AR-Raniry Darusslam, Banda Aceh
- Ika, M., & Irianto, S. (2021). *Pengembangan Media Animaker Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas IV SD UMP*. Jurnal El-Muhhibb: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar, 5, 1–11.
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V*. JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(5), 893–903.
- Nurafifah, Siti. 2019. *Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Iklan Peserta didik Kelas VIII-6 SMPN 87 Jakarta Tahun Pembelajaran 2018/2019 (Skripsi)*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- Sugiyono, Prof. Dr. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Prof. Dr. Sugiyono, Ed.). ALFABETA,cv.